

# Application of reinforcement learning in mechatronic systems

## 0.1 1

Atari Video Computer System 是 Atari Inc. 在 1977 年 9 月 11 日發行的一款家用電玩遊戲機，直到 1982 年更名電玩 Atari 2600，Pong 是第一個主要發行的電玩遊戲。OpenAI 是一個人工智慧研究實驗室，研究著重於電玩化學習，Gym 具有多種不同的環境，電玩以標準化定義環境，其中包括 Atari 2600 的電玩遊戲、Classic control、Box2D 等環境供機器學習訓練使用。

冰球機與 Pong 都是透過玩家的眼睛觀察球的移動[1]透過操控擊錘進行攻擊與防守，[2]依照對手的球路來[3]取不同的策略。[4]化學習的訓練是透過影像處理，將擊錘及球的位置過濾出來，比較兩幀間擊錘與球的移動，透過[5]化學習判斷擊錘的移動，進行訓練。

## 0.2 2

Atari Video Computer System 是 Atari Inc. 在 1977 年 9 月 11 日發行的一款家用電玩遊戲機，直到 1982 年更名電玩 Atari 2600，Pong 是第一個主要發行的電玩遊戲。OpenAI 是一個人工智慧研究實驗室，研究著重於電玩化學習，Gym 具有多種不同的環境，電玩以標準化定義環境，其中包括 Atari 2600 的電玩遊戲、Classic control、Box2D 等環境供機器學習訓練使用。

冰球機與 Pong 都是透過玩家的眼睛觀察球的移動[1]透過操控擊錘進行攻擊與防守，[2]依照對手的球路來[3]取不同的策略。[4]化學習的訓練是透過影像處理，將擊錘及球的位置過濾出來，比較兩幀間擊錘與球的移動，透過[5]化學習判斷擊錘的移動，進行訓練。

### 0.3 3

Atari Video Computer System 是 Atari Inc. 在 1977 年 9 月 11 日發行的一款家用電玩機，直到 1982 年更名電玩 Atari 2600，Pong 是第一個主要發行的電玩。OpenAI 是一個人工智慧研究實驗室，研究著重於電玩學習，Gym 具有多種不同的環境，電玩以標準化定義環境，其中包括 Atari 2600 的電玩、Classic control、Box2D 等環境供機器學習訓練使用。

冰球機與 Pong 都是透過玩家的眼睛觀察球的移動[1]透過操控擊錘進行攻擊與防守，[2]依照對手的球路來[3]取不同的策略。[4]化學習的訓練是透過影像處理，將擊錘及球的位置過濾出來，比較兩幀間擊錘與球的移動，透過[5]化學習判斷擊錘的移動，進行訓練。